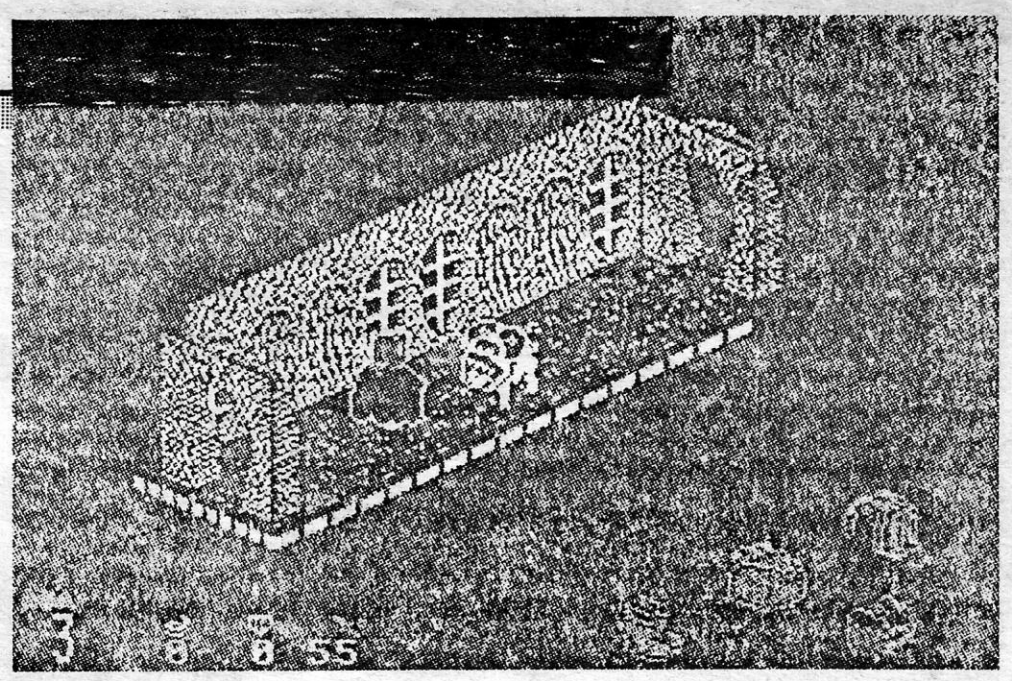
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

ACABAR "BATMAN" É TAREFA DE SUPER-HERÓI



TÍTULO: Batman
MÁQUINA: Spectrum

Batman é um herói da BD que todos conhecemos. O que desconhecíamos, e aí está este excelente programa da **Ocean** a prová-lo, é que a vida de herói não é fácil, pode mesmo ser muito difícil, por vezes, e que partir para uma aventura é bico-de-obra quase inultrapassável. Claro que na «vida real» do **Batman** nada disto sucede, ele enfrenta apenas as dificuldades próprias das tarefas em que se mete, mas, se assim fosse num jogo de computador, este tornar-se-ia demasiado ligeiro. E não foi isso que a **Ocean** pretendeu!

Na realidade, **Batman** faz pouca figura de herói neste jogo, e heróis, quando muito, são os que conseguem levá-lo a bom termo! Já se imaginou, por exemplo, um super-herói da BD a perder todo o seu equipamento, a deixar que o seu refúgio ultra-secreto se encha de armadilhas mortais? Não? Pois é isso que vai acontecer.

Comecemos pelo princípio, ou seja, pelo «argumento». Estava o companheiro de **Batman,** o não menos famoso **Robin,** a afinar o transporte do duo, um misto de automóvel e veículo aéreo, quando teve a imprevidência de se deixar raptar por um bando de ferozes inimigos da lei e da ordem. Claro que, mal isto se soube, **Batman** quis partir em seu auxílio, mas, aí, encontrou uma série de problemas, inimagináveis para um super-herói. Para começar, o seu equipamento especial estava espalhado pelo refúgio, e sem ele **Batman** nada podia fazer, nem sequer dar um simples salto, porque lhe faltavam as botas a jacto, ou voar mais alto e controlar a descida, porque carecia do impulsor a jacto e do cinto antigravidade, ou sequer apanhar objectos, dado não dispor do seu saco especial.

Para começar, portanto, **Batman** tem de recolher aqueles quatro objectos — aliás, indicados na parte inferior direita do «écran» —, o que, infelizmente, vai revelar-se bastante difícil. E isto porque a **bat**-caverna, enorme que é, desarrumada que está, se apresenta cheia de armadilhas e guardas que, curiosamente, se viram contra o seu proprietário, incluindo o que deveria ser um fiel cão. Ultrapassadas estas dificuldades, e recolhido o equipamento, poder-se-ia supor, então, que **Batman** estava suficientemente equipado para partir em auxílio de **Robin.** Nada menos exacto.

Batman necessita, para resgatar o amigo, do seu veículo espacial, mas **Robin** mostrou-se de facto desmazelado, antes do rapto, deixando espalhados pelo refúgio sete dos seus mais importantes componentes! O pobre do **Batman** tem agora de recolher essas partes e instalá-las no veículo, para, finalmente, partir para a sua missão.

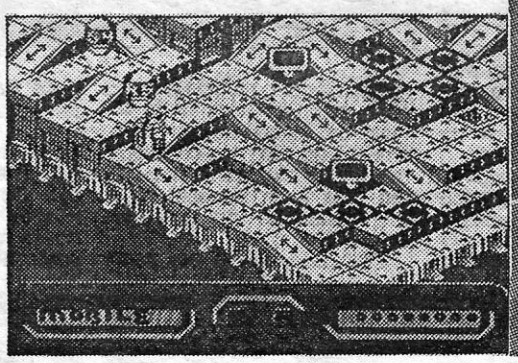
E pronto, é esta a história, restando acrescentar que, nas diversas salas, **Batman** pode, e deve, recolher ainda elementos vitais para a sua tarefa: pílulas que lhe conferem diversas aptidões, desde prolongamento de vidas a invulnerabilidade, velocidade e capacidade de salto temporárias, além da preciosa pílula de reincarnação, cuja posse fará recomeçar o jogo na sala onde foi apanhada, se, por azar, **Batman** perder depois, e definitivamente, as suas nove vidas iniciais. As pílulas identificam-se facilmente, são como o **Batman,** mas em miniatura, e o pior é alcançá-las em muitos dos locais, sendo a sua posse indicada, na parte inferior esquerda do «écran».

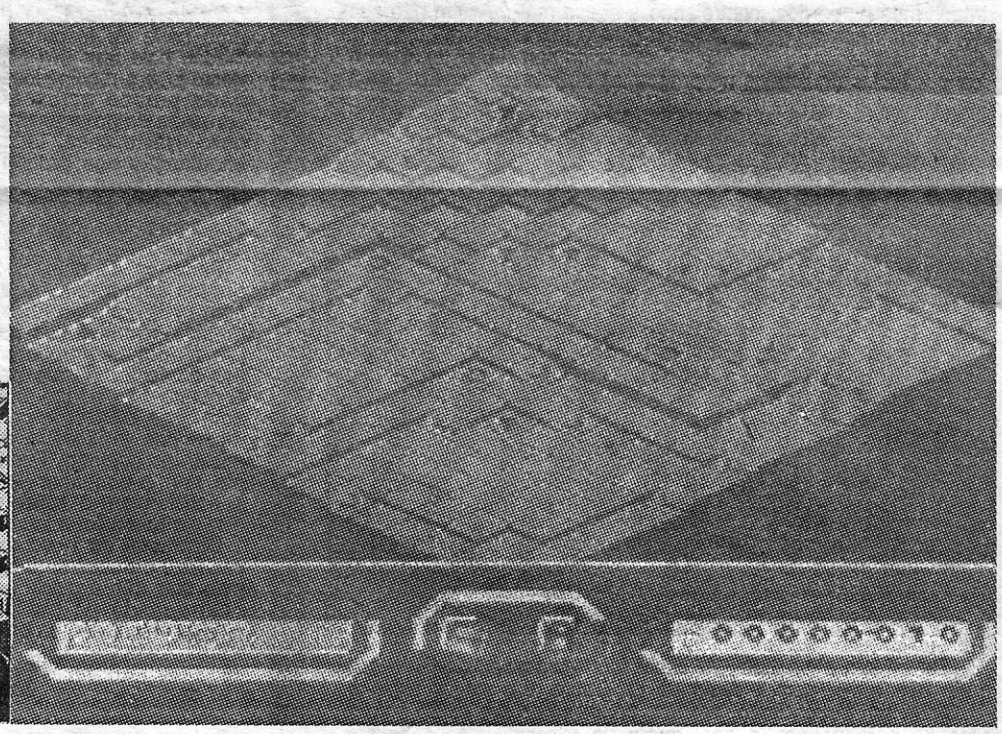
Com gráficos tridimensionais, muito bem executados, no estilo lançado pela **Ultimate,** este jogo coloca um desafio constante, exigindo não só dedos ágeis no teclado como uma certa estratégia, além de um mapa, indispensável para nos orientarmos naquele labirinto de salas. Estas variam de dificuldade e algumas passam-se bem, enquanto outras colocam problemas bastante difíceis. Por exemplo, as botas encontram-se numa sala com tapetes rolantes, e «defendidas» ainda por um bicharoco nada amigável, e apanhá-las não é nada fácil, e o corredor com o cão é quase impossível de passar, a menos que **Batman** consiga rapidez suplementar. Da mesma forma, o saco de **Batman** está numa sala «defendida» por um **koala** particularmente mortífero, ao passo que o impulsor a jacto está noutra com um chão que parece impossível de atravessar. Para agravar as coisas, a saída de algumas portas é uma verdadeira armadilha...

Batman deixa muitos dos jogos do género a perder de vista, e embora pareça impossível, ou quase, de completar, o desafio que coloca é extraordinário. Com teclas definíveis e, ainda, uma opção para a sensibilidade de comandos, é um dos programas mais bem concebidos que vimos nos últimos temoos.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10):10
DIFICULDADE (1-10):9
CONSELHO: A não perder

DROIDES DE "QUAZATRON" SÃO PERIGOSOS INIMIGOS





TÍTULO: Quazatron
MÁQUINA: Spectrum

À primeira vista, a concepção gráfica de *Quazatron* faz lembrar *Gyroscope*, o qual, por sua vez, tinha mais que semelhanças com um famoso jogo de arcade, *Marble Madness*, mas as aparentes coincidências acabam aí, porque este é superior a qualquer dos outros e possui uma capacidade enorme de prender a atenção.

As instruções genéricas do jogo aparecem no princípio do programa, para nos situar na acção, mas convém talvez relembrá-las: no planeta Quartech habitam os Daglath, dróides cujo objectivo final é a eliminação e/ou domínio da raça humana. Esta ameaça tem que ser detida e, para isso, os humanos foram buscar um dróide castigado pelas suas tendências destrutivas, o KLP-2.

É este droide que controlamos e o jogo começa quando os humanos o conseguem colocar num dos labirínticos níveis da cidade de Quazatron, no planeta Quartech, povoada de dróides de diversos tipos e capacidades, desde os encarregados de reparações e outros serviços, fáceis de destruir, aos perigosos especialistas em combate, que constituem a maior ameaça para o KLP-2. Deverá acrescentar-se que cada dróide inimigo tem uma série de armas, de maior ou menor eficácia, ofensivas ou defensivas, como escudos, lasers, desintegradores, impulsores, etc.

Para eliminar os dróides, KLP-2 pode disparar ou, se forem mais fracos, chocar com eles, mas tudo isto faz esgotar energia e é necessário renová-la nos locais próprios da cidade (em cada nível há reabastecedores). Existe ainda uma outra opção, a luta corpo-a-corpo, ou antes, circuito-a-circuito. Como se pode ver na janela na parte inferior esquerda, KLP-2 tem o modo «mobile» (ou seja, móvel, em que dispara os seus foguetes) e o modo «grapple». Escolhendo este, ao encontrar um inimigo, aparecem no «écran» os circuitos do nosso dróide e do ouro, separados por uma barreira. Cada um dos dróides pode enviar descargas pelos circuitos, mas nem todos estes servem e existe um tempo-limite para descobrirmos quais os do inimigo que são vulneráveis. Quanto mais o atingimos, a barreira vai adquirindo a cor relativa ao KLP-2, e quando se ganha pode-se retirar do dróide derrotado partes do seu equipamento, que consideremos necessárias. Todavia, há que ser prudente, porque algumas fazem gastar muita energia.

Informações sobre a cidade e os seus habitantes podem ser obtidas nas consolas espalhadas pelos níveis (parecem «écrans» de TV e activam-se usando o comando de «disparar») e existem elevadores que permitem mudar de nível. O objectivo, claro, é «limpar» de dróides toda a cidade, mas não basta andar de um lado para o outro eliminando dróides, é preciso estabelecer uma boa estratégia, que tem a ver com os equipamentos que podem ser apanhados e utilizados e com o gasto de energia. Os gráficos são excelentes e proporcionam uma boa perspectiva da área de jogo, os comandos obedecem bem e só a prática nos permitirá alcançar os melhores resultados. A propósito, prestem atenção à numeração dos dróides, que existem em nove categorias, sendo a primeira a mais perigosa.

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A não perder

O SPECTRUM 128 K E A "MICROVISION" EM PORTUGAL

O Spectrum 128K e a «Microvision» — o televisor de bolso criado pela Sinclair Research — vão ser lançados no nosso mercado pela Timex, que espera vir a produzir-los no nosso País a curto prazo. O Spectrum 128K deverá ser vendido a menos de quarenta mil escudos, icluindo o IVA, e poderá ser obtido com monitor por um suplemento de cerca de sete mil escudos. Uma interface especial, já disponível, permitir-lhe-á ser usado em conjunto com os sistemas de discos FDD. Apesar das vantagens do uso da memória adicional nas aplicações sérias e nomeadamente nas educativas, nada se sabe sobre a possibilidade de o Spectrum 128K vir a ser incluido no acordo estabelecido pela Timex portuguesacom a Polónia para o fornecimento de microcomputadores.

Os direitos de fabrico do microtelevisor foram cedidos à Timex Corporation como pagamento das dívidas da Sinclair, antes da aquisição desta pela Amstrad. O modelo agora comercializado entre nós (e que custará um pouco menos de trinta contos, incluindo também o IVA) é uma novidade absoluta, pois capta as emissões em VHF e em UHF, enquanto a do anterior só trabalhava em UHF.

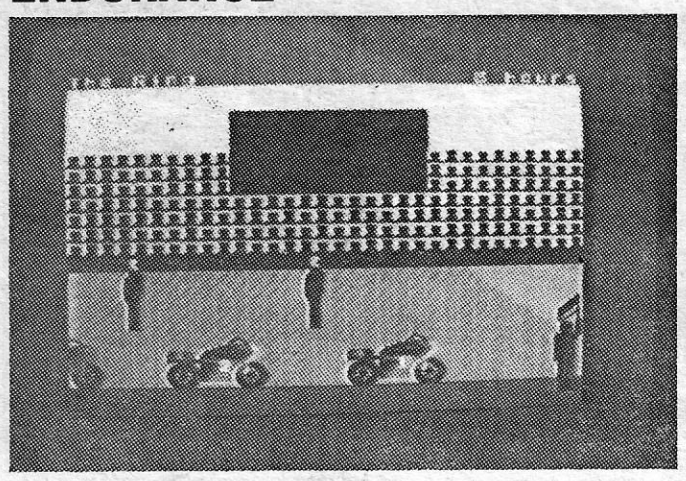
Os testes dos dois novos produtos da Timex serão publicados no próximo «Guia TV—.

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Monitor

ENDURANCE



Um pouco mais de esforço e *Endurance* seria um grande jogo. Tal como está não sai da mediania e, embora desperte algum interesse, cedo acaba por cansar, devido à reduzida participação que nele temos.

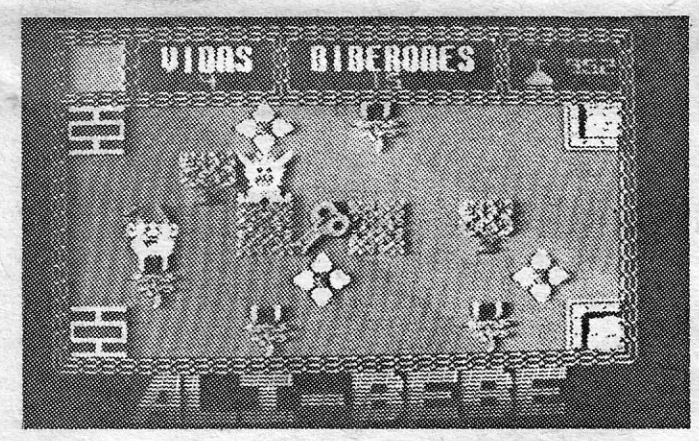
Trata-se de dirigir uma equipa de motociclistas no Campeonato Mundial da modalidade ou em corridas seleccionadas (Le Mans, Monza, Zeltweg, Suzuka, Spa, Nurburgring e Bol d'Or), mas, na realidade, pouco interessa o que se escolhe, porque os efeitos são quase sempre os mesmos, e a diferença também não é muito grande em qualquer dos cinco níveis de dificuldade que se escolha.

Permitindo um a cinco jogadores, *Endurance* começa pela preparação para a corrida, em que escolhemos o nome da equipa, nomes dos dois corredores, números e cores das motos, etc., seguindo-se a parte realmente importante: afinar as máquinas e escolher os pneus dianteiros e traseiros. Para as afinações, movendo o *joystick* ou carregando em «M» faz crescer uma barra, e em cada uma das duas afinações há três barras: conseguir o melhor equilíbrio e rendimento é o objectivo, bem como o menor consumo (M.P.G., milhas por galão).

Depois de tudo pronto, é a corrida, em que não temos qualquer intervenção, a não ser quando uma das máquinas tem que ir à *box*. Aí, movendo um mecânico, verificam-se os travões, afina-se o motor e reabastece-se de combustível, com o tempo sempre a passar, pelo que convém ser o mais rápido possível. Por outro lado, podem dar-se instruções aos corredores, carregando em «I», ao completar-se cada volta.

Os gráficos são vulgares e, como acima dizíamos, o jogo seria muito melhor se tivesse algo mais, isto é, capacidade de intervirmos na corrida, controlando a nossa moto. Assim não sendo, é com reservas que o recomendamos (afinal, quem gostou de *Football Manager* ou *Fórmula 1* é capaz de apreciar este). Controlos por teclas (indicados no programa) ou *joystick*.

ALI BEBÉ



De origem espanhola, *Ali Bebé* tem um *screen* de título que nada tem a ver com o resto do programa, um vulgar salas-e-labirinto, um pouco lento, em que controlamos um *sprite* com a cara de personagem, a qual muda de expressão consoante o deslocamos.

O objectivo é apanhar uma série de objectos e, para tal, *Ali Bebé* move-se num extenso labirinto, povoado de previsíveis inimigos. Os gráficos, sem terem nada de especial, são razoáveis, a animação também, e os comandos, por *joystick* ou teclado, obedecem bem. De salientar que, para começar a jogar, é preciso introduzir um número de código, o que pode revelar-se problemático, se a usual fotocópia com as séries de números for pouco clara (o que foi o caso à primeira tentativa que fizemos, em que arriscámos um algarismo por não se perceber bem o da fotocópia). A «precaução», sobretudo para um jogo tão vulgar, parece absolutamente desnecessária e fora de moda.

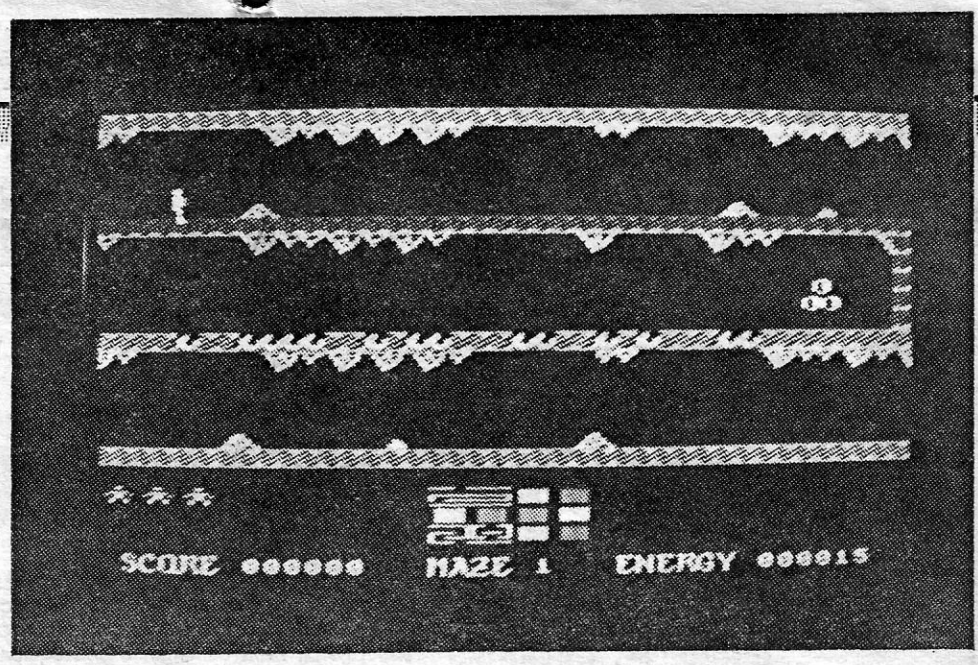
As crianças poderão encontrar algum atractivo em *Ali Bebé*, mas, quem esteja habituado a melhor (e não é difícil) achá-lo-á insuportável. É de evitar.

TOMMY

A «inspiração» deste jogo, de origem espanhola, é bastante clara: basta ter andado às voltas com a série **Wally** para reconhecer o método de apanhar objectos um a um, para trocar por outros, para chegar a determinados objectivos, mas faltou aos programadores da **Future Stars** a centelha mínima necessária para umtrapassar a simples imitação e torná-la algo de novo.

A acção passa-se numa escola e **Tommy** pode transportar dois objectos de cada vez, mas não se torna óbvio (e aqui reside a única semelhança com **Wally**) o que fazer de muitos deles. Os gráficos, além de pouco imaginativos, têm problemas de atributos mais que suficientes, embora a animação do **sprite** da personagem seja bastante razoável. Em comparação com outros jogos dos nossos vizinhos, este deixa bastante a desejar, sobretudo quando a memória de **Sir Fred**, por exemplo, está bastante viva. É de evitar, sem remorsos.

DRAGÕES DE GUARDA SÃO UM PERIGO



TÍTULO: Breath of the Dragon
MÁQUINA: Atari

Os apreciadores de labirintos e plataformas têm, com *Breath of the Dragon*, um desafio à medida das suas aspirações e, ao mesmo tempo, a oportunidade de se deliciarem visualmente com gráficos muito bem elaborados, de requintados pormenores (*vide* o desenho das plataformas), mas onde são essenciais o bom sentido de *timing* e toda a atenção.

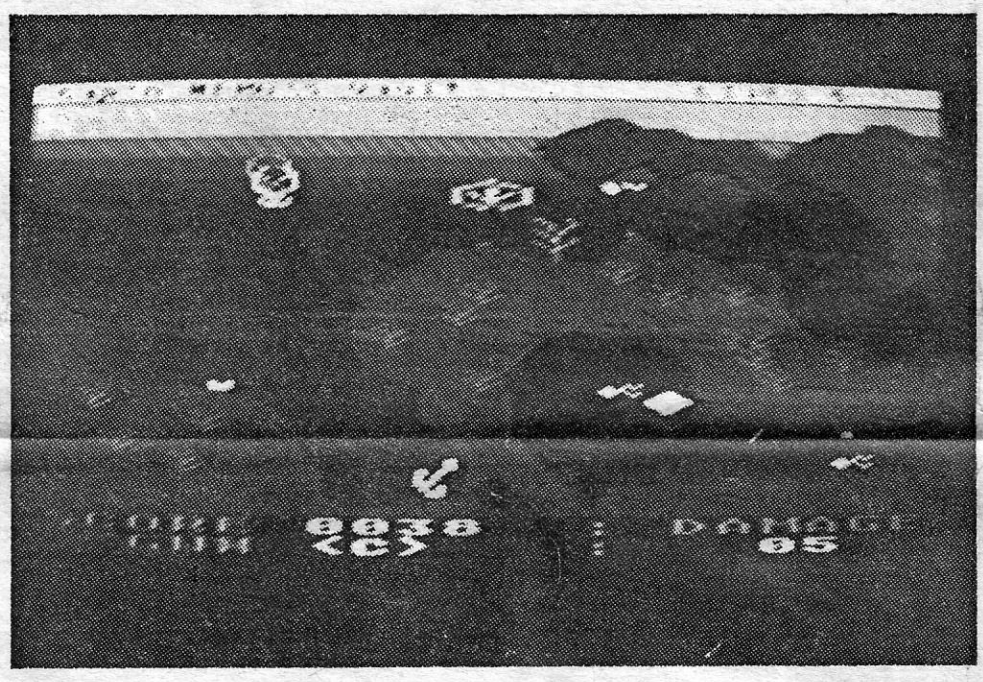
Prisioneiro num labirinto onde o mais pequeno obstáculo é perigoso, o personagem que controlamos tem que encontrar a saída e recolher objectos preciosos pelo caminho, evitando, ao mesmo tempo, as armadilhas e inimigos que se lhe deparam, entre os quais os dragões voadores que guardam as cavernas. As paredes são mortais ao contacto e da mesma forma as rochas que surgem no solo, e quando aparecem inimigos voadores a única solução é atirar-se para o chão (puxando o *joystick*), mas com cuidado para não bater em nada.

Aparentemente vulgar, apesar dos óptimos gráficos, este jogo é, todavia, bastante difícil, a exigir o máximo de capacidade do apreciador do género. A resposta aos comandos é boa, mas é preciso cuidado para não exagerar nos saltos do personagem.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: A comprar

UMA AVENTURA SUBMARINA

TÍTULO: Capitain Nemo's Vault
MÁQUINA: Atari



O capitão Nemo (das *20 Mil Léguas Submarinas*) deixou uma série de tesouros espalhados pelo mar e o objectivo deste jogo é recolhê-los, o que nada parece acrescentar a centenas de programas do género. Neste caso, todavia, a imaginação dos programadores e as boas possibilidades da máquina juntaram-se para apresentar um jogo do maior agrado.

Partimos do cais, num pequeno submarino, equipado com uma arma de raios, para matar os numerosos habitantes marinhos, que destroem por contacto, e este primeiro encontro com o jogo é já de si agradável, sobretudo pela definição dos gráficos e do seu excelente colorido. Por exemplo, nem o pormenor de o mar ser mais claro à superfície do que no fundo foi esquecido.

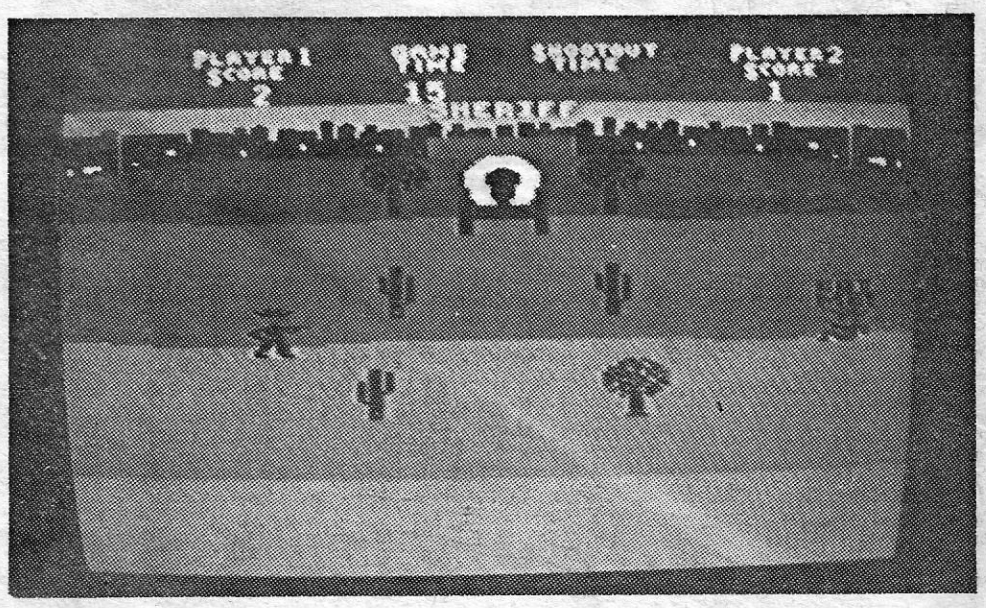
Dispomos de nove vidas e conduzir o pequeno submarino pelo mar não é difícil: basta ir «carregando no gatilho». O pior é quando temos de entrar nas cavidades e túneis nas rochas, onde se encontram os tesouros. Aí, colisão com a rocha é fatal, mas, se conseguimos evitar isso, vemo-nos aflitos para fugir, também aí, à fauna marinha que nos persegue.

Tratando-se de um puro jogo de *arcade*, pouco ou nada perdeu com a conversão para o Atari e, entre alguns semelhantes que já vimos, este é sem dúvida dos melhores. De salientar, também, a melhor qualidade dos últimos títulos para esta máquina, que estão a ser comercializados.

DIFICULDADE (1-10):7
GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10):8
DIFICULDADE (1-10:7
CONSELHO: A comprar

DUELO NO DESERTO

TÍTULO: Gun Fight II
MÁQUINA: Atari



Lembram-se de um pequeno programa para o Spectrum, que apareceu quase no início do lançamento desta máquina, em que um «sheriff» e um fora-da-lei disparavam um contra o outro, tendo por cenário um deserto, com uma cidade ao fundo? Pois bem, este **Gun Fight,** da Atari, é isso mesmo, mas com gráficos incomparavelmente melhores.

Este jogo, note-se desde já, destina-se aos mais pequenos, e quem «avançou» bastante nas artes do computador acha-lo-á desinteressante, a menos que arranje um bom parceiro que lhe dê água pela barba. E isto porque **Gun Fight** se destina a ser jogado por duas pessoas, comandando cada uma a sua personagem. Então, se o parceiro é bom, encontramos neste simples programa insuspeitados aliciantes... e algumas surpresas, com os ricochetes dos tiros.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADE: Depende do parceiro

CONSELHO: A comprar para os mais pequenos
(Jogo cedido pela TRIUDUS)

Pokes & Dicas

Haver ainda adeptos de **Everyone's a Wally** tanto tempo depois de ter aparecido este jogo é digno de nota, mas é também tempo de acabarmos as **Dicas** para o completar, depois dos contributos que tivemos. Assim, e para que não venhamos a ficar com falta de espaço, recomeçámos onde ficámos no passado dia 23 de Maio (apanhar a letra «B»).

Apanhar a letra «K»

Repetem-se aqui algumas acções que já tinham aparecido em **Pokes & Dicas**, mas, quem seguiu os primeiros passos, fica com a sequência completa. E, para comodidade vossa, deixamos os nomes dos objectos em inglês, quando isso pareça facilitar a vida aos jogadores:

— Mudar para Wilma, apanhar os **monkey nuts** no padeiro **(bakers)**, ir ao jardim zoológico, apanhar a chave **(monkey wrench)** e deixá-la num local de acesso fácil; mudar para Dick, apanhar o desentupidor **(plunger)** e a chave; com estes dois objectos saltar para a fonte e arranjá-la; mudar para Wally e procurar o balde vazio **(empty bucket)** e a areia, encher o balde na fonte, apanhar o cimento no **screen** onde está o misturador de cimento; levar a pá de pedreiro **(trowel)** e o cimento para o **screen** com os tijolos, passar por estes, ficando a parede construída; mudar para Harry, apanhar o fusível **(fuse wire)** e o fusível estragado **(blown fuse)**, o que põe o fusível de novo operacional; apanhar o isolador **(good insulator)** e a chave de parafusos **(screw driver)** e ir a uma das cabinas telefónicas; entrar e jogar o jogo dos asteróides até ouvir um som diferente daqueles do jogo; quando o ouvirem vão ao **screen** com o poste e podem agora arranjá-lo; porque as faíscas não vos atingem (consertar o poste substituindo o isolador estragado pelo bom); mudar para Tom e apanhar a bateria descarregada **(flat battery)** do veículo de carga **(fork lift truck)**: deixar a bateria num local conveniente; mudar para Harry, apanhar a bateria e, com os cabos **(jump leads)**, dirigir-se para a estação **Bee Pee**; uma vez aqui, recarregar a bateria, usando a bateria verde que aí se encontra e os cabos, deixando depois a bateria recarregada num sítio onde se possa ir buscar mais tarde; mudar para Tom, apanhar a bateria e levá-la de novo para o veículo de carga; mudar para Wally, subir ao veículo e daí ao muro, para apanhar a letra «K».

Apanhar as letras «A», «E» e «R»

Mudar para Tom e apanhar a lata de óleo **(oil can)**; levá-la para o carrinho no supermercado e olear este; mudar para Harry, saltar para o carrinho e dirigir-se para o balcão, onde pode ser apanhada a letra «A».

Para apanhar a letra «E», os procedimentos são os que foram já descritos por um leitor, na semana passada, mas repetimo-los, caso alguém os tenha falhado:

Para consertar o gancho **(hook)**, assumir a personagem Wally, apanhar a supercola **(superglue)** e o gancho partido **(broken hook)** e levá-los para a oficina; pôr o gancho na bancada, passar sob o torno **(vice)** com a supercola e tornar a apanhar o gancho, que deve agora aparecer como arranjado **(hook working)**; levar o gancho para o guindaste; mudar para Wilma, apanhar a encomenda **(parcel)** e o selo **(stamp)**, ir aos correios e caminhar até ao extremo do «écran», para carimbar a encomenda; a seguir, trocar a encomenda pela letra «E».

Para apanhar a letra «R», usar a máscara antigás **(gás mask)** e passar pelo tubarão, nos esgotos, até à caverna, onde se pode apanhar a letra «R».

O objectivo das letras

Depois disto é ainda preciso fazer algumas coisas, designadamente arranjar o cano de gás **(gas pipe)**. Para isso, deve-se ser Dick e ter em seu poder a máscara antigás. Ir à caverna e apanhar o cano roto **(leaking gas pipe)** e, depois de sair, procurar e apanhar o chiclete **(chewing gum)**; colocar o cano na bancada da oficina e procurar e apanhar o remendo **(patch)**; com o remendo e o chiclete passar sob a bancada (como se fez em relação ao gancho); apanhar o cano já arranjado **(repaired pipe)**, tornar a apanhar a máscara de gás e voltar à cave para colocar no sítio o cano (o que põe termo às bolhas e à chama na estrada).

Depois disto, e como se possuem já todas as letras do código, levá-las ao banco na **ordem correcta**, para formar a palavra BREAK. Cada personagem do jogo deve levar a sua letra: Wilma leva o «B», Tom, o «R», Dick, o «E», Harry, o «A» e, finalmente, Wally leva o «K», e assim acabarão o jogo.

Falta de instruções

Na semana passada, demos algumas indicações ao leitor **Manuel do Carmo Peres**, reformado, de Almada, morador na Rua Conceição Sameiro Antunes, 52-3.º Esq — 2800 ALMADA, que se queixava de não conseguir encontrar instruções para uma série de jogos. Já lhe falámos — e também com a ajuda de outros leitores — de **Fantastic Voyage**, **Popeye** e **of the Mask**, e hoje damos mais umas **dicas**, mas esperamos, também, que companheiros desta secção lhe escrevam e o ajudem.

Terrormolinos — Este jogo é uma aventura, como sabe, e nestes casos as editoras não costumam dar muitas instruções, excepto o objectivo do jogo. Neste caso, a personagem que você comanda vai passar férias a **Terrormolinos** (é a forma de os ingleses se vingarem das multidões de Torremolinos!) onde lhe vão acontecer algumas desgraças e a ameaçam alguns perigos, inclusive ser comida por tubarões (!).

O primeiro problema é reunir a família toda e sair de casa no tempo limite, porque o táxi não espera muito, mas deve explorar bem todas as divisões, inclusive o sótão, no topo do patamar, onde encontra diversas coisas que lhe vão fazer falta e sem as quais não pode progredir. A mais importante é a máquina fotográfica, porque é esta que terá de utilizar nas férias, para tirar fotografias, de forma a provar depois aos amigos que esteve mesmo em **Terrormolinos**. A máquina está na cozinha e, para a apanhar da desengonçada prateleira em que se encontra, necessita do escadote que está no jardim, mas não se esqueça de prender **(lock)** às pernas do escadote, para este não cair, quando você sobe por ele. O escadote serve-lhe também para subir ao sótão, onde está uma mala de viagem, mas terá também de passar pelos quartos e ver tudo o que pode ser **examinado** e **lido** (ninguém vai para uma viagem sem passaporte e sem saber o destino, pois não?)

Equipamento de caça submarina também é preciso e, claro, não conseguirá entrar no táxi levando o escadote — mas também não pode esquecer-se da filha...

Arnhem — Este é um jogo de estratégia e fácil de jogar, em termos e execução, mas convém conhecer um pouco da história da Segunda Guerra Mundial, no que se refere à esta batalha, à falta de instruções. A ocupação de Arnhem foi uma tentativa dos aliados para «furar» as linhas alemãs e abrir uma passagem no Reno, e começou com uma largada de pára-quedistas em Arnhem, na Holanda, prevendo o plano que forças terrestres avançariam para essa cidade, quebrando a linha da frente nazi. Tudo correu mal, no entanto. Por azar, os pára-quedistas foram cair praticamente no meio de forças SS e a ofensiva terrestre não conseguiu furar a frente alemã.

O jogo tem diversos cenários, que levam desde cerca de uma a 8/10 horas a jogar, mas tem a possibilidade de fazer SAVE e recomeçar depois. Os cenários são os seguintes:

— Avanço para Eindhoven: para vencerem, os aliados têm de limpar a estrada de unidades alemãs até Eindhoven e ocupar esta cidade.

— Operação **Garden**: cobre o avanço do XXX Corpo britânico na direcção de Grave e as condições de vitória são as mesmas do anterior.

— Operação **Market**: cobre as acções da I Divisão Aerotransportadora britânica e da 82.ª Divisão norte-americana e tem 26 jogadas (as anteriores tinham 7 e 10, respectivamente). Para ganharem, os aliados têm de ocupar a estrada para lá da ponte de Arnhem. Os alemães ganham se bloquearem a estrada, antes ou depois da ponte de Nijmegen. Pode haver situação de empate.

— A ponte longe de mais: cobre as acções das forças britânicas e polacas em Arnhem e dura 15 voltas. Os aliados vencem se desimpedirem a estrada antes e depois da ponte, caso contrário, a vitória é decidida tendo em conta o número de unidades aliadas que sobreviveram a norte (ou seja, à direita) de Arnhem.

— Operação **Market Garden**: cobre toda a operação e dura 26 voltas, exigindo 8 a 10 horas de jogo. As condições de vitória são as mesmas do anterior.

Na realidade, os aliados perderam e milhares de homens foram mortos em Arnhem. No jogo, terá de decidir os movimentos, ataques, locais de largada de pára-quedistas, pontos estratégicos a ocupar, etc. A janela do lado direito fornece todas as indicações necessárias e deve sempre teclar «R», de «report», para saber em que condições estão as suas unidades, quanto a efectivos, moral, capacidade de ataque e designação (que é útil para saber o espaço em que pode mover-se). Para mover as unidades pode usar apenas «Move» e as teclas de cursor, se não estiverem numa estrada, ou »T» (de «Travell»), seguido de movimento de cursor, para indicar o ponto para onde quer que se desloquem, carregando depois em «Enter» (mas, atenção, cada unidade só pode deslocar-se um certo número de «quadrados» de cada vez e a sua ordem inicial pode levar tempo a ser executada (fazer o mesmo para «B», de «bombardear); nesse caso poderá depois teclar «S», para indicar que o computador deve manter as ordens anteriormente dadas a unidades).

Faltam a este leitor, entre outros, instruções para **Tau Ceti, Rasputin, Skyfox e Frankie Goes to Hollywood**. Alguém pode ajudá-lo entretanto?

Ajuda para **Zoids** precisa também o já nosso conhecido **Miguel Nuno Carvalho Grima**, de Sacavém, e bem merece, com tudo o que tem mandado; inclusive um belo mapa de **Dun Darach**, que chegou um dia antes de termos publicado o outro (mas que é genuinamente de sua autoria!).

Precisa também de instruções para **The Covenant** e **Tomahawk** o leitor **Nuno Miguel Peres Oliveira**, da Rua Fernando Pessoa, 61-5.º Esq., São João do Estoril, 2675 ESTORIL, que mandou alguns **pokes** e promete dar em troca instruções de outros jogos. Escrevam-lhe!

Pokes vários

E chegámos, finalmente, aos **pokes** e correlativos.

Primeiro contributo é do **Manuel Joaquim Pereira**, de Lisboa, que envia este truque para **Deathwake**: quando o computador pedir para porem o nome na tabela de **scores**, escrevem IT'S MY BIRTHDAY e o navio «Undaunted» será invencível. Nada mau!

No **Mugsy**, diz ele, quando o computador perguntar quanto dinheiro querem gastar com armas e munições, escrevam 999999999 e terão dólares que nunca mais acabam! Mas não repitam, porque o programa entrará em **crash**. Este leitor envia ainda dicas para **Movie** (que demos entretanto), **Pyjamarama** (incompletas, depois daremos tudo), códigos do **Starquake** (que também já demos), a série de movimentos para o **Saboteur** (a seu tempo os publicaremos), e os códigos de **Wizard's Lair**, que são os seguintes: LYONS, DUNGN, CAIVE, LIAYR, CRPYT, VAULT e HAWLO.

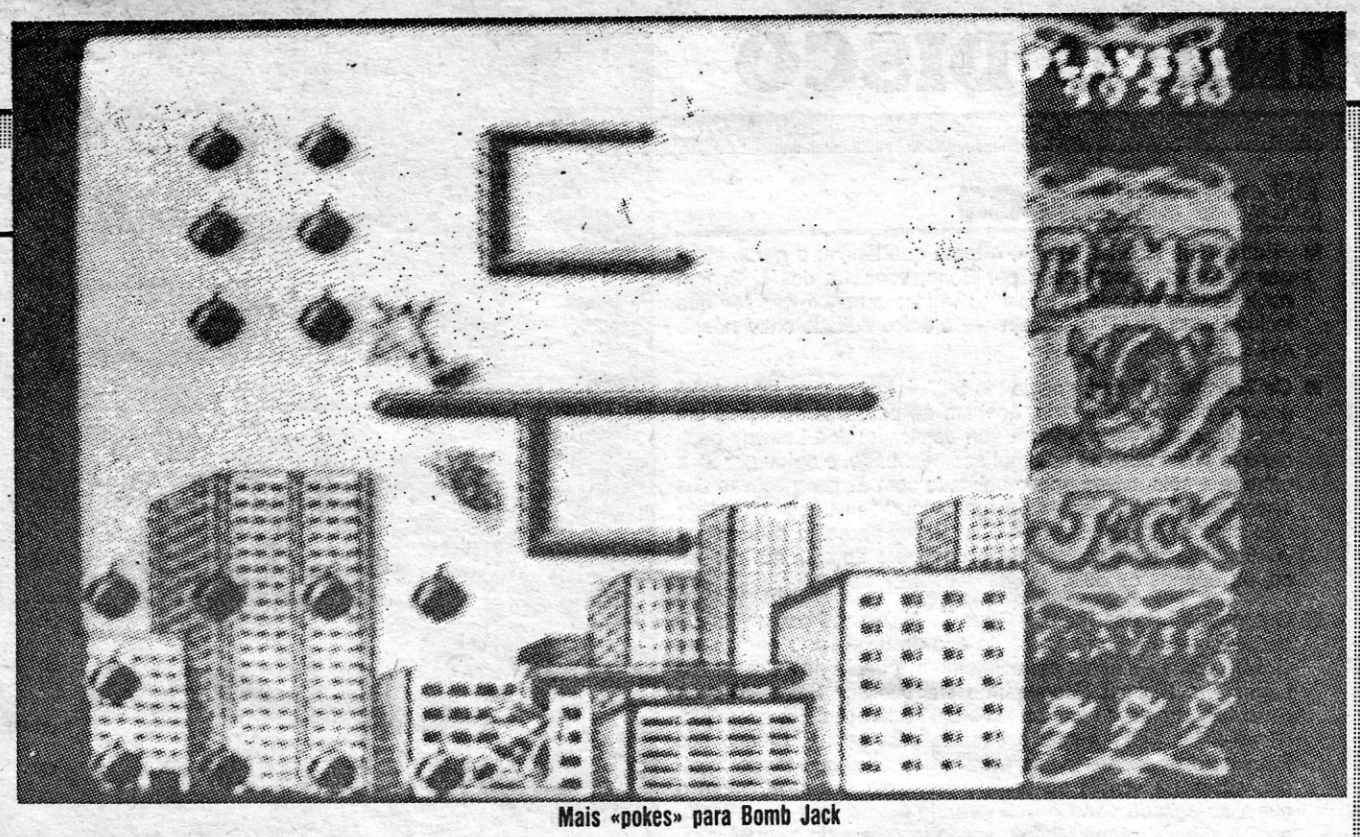
A propósito de **Pyjamarama**, seguem mais uns **pokes** do **Pedro Manuel Valente Casaca**, de Lisboa:

— PYJAMARAMA — POKE 48658,0
— SON OF BLAGGER — POKE 27421,255
— GYROSCOPE — POKE 53922,0
— FRANK'N'STEIN — POKE 28287,255
— RUPERT – POKE 46374,0

Do **Miguel Grima**, e entre outros que enviou, publicamos hoje o seguinte programa:

— TANK DUELL

```
2  CLEAR 65505
5  PRINT AT 10,5; «Carregar Duel Tank»
10 FOR F= 65506 TO 65535: READ A: POKE F, NEXT F
20 DATA 221,33,0,64,17,54,191
30 DATA 62,255,55,205,86,5
40 DATA 48,–15,175,50,111,200
50 DATA 42,89,92,54,247
60 DATA 35,54,13,195,180,18
70 RANDOMIZE USR 65506
```



Mais «pokes» para Bomb Jack

O **Timóteo Menezes** e o **Luís Esteves**, de Almada, e entre vários outros que depois publicaremos, enviaram estas respostas a pedidos de ajuda:

— MOON ALERT — Puxar a última linha e intriduzir, antes do RANDOMIZE USR, o POKE 42404,255
— SCUBA DIVE — POKE 55711,x (x = n.º de vidas)
— KOKOTONI WILF

```
10  CLEAR 24100: LOAD »» CODE: RANDOMIZE USR
    65100: LOAD »» CODE: POKE 43742,0: POKE
    42177,2: RANDOMIZE USR 41200
```

(pôr a cassete a andar e, logo que a primeira secção de código máquina entrar e o **paper** ficar verde, parar o gravador, desligar o computador e escrever o programa acima; depois, voltar a arrancar com a fita).

— BOMB JACK

```
5  CLEAR 29877: LOAD »» CODE
10 FOR F = 65 000 TO 65 027
20 READ A: POKE F,A: NEXT F
30 POKE 65521,195: POKE 65522,232: POKE 65523,253:
RANDOMIZE USR 65465
40 DATA 62, 60, 50, 146, 189, 62, 60, 50, 163, 189, 62,
33, 50, 247, 255, 62, 8, 50, 242, 255, 62, 252, 50, 243,
255, 195, 240, 255
```

E terminamos com uma carta do **Luís Silva**, da Rua do Olival, 224-2.º Esq., 1200 LISBOA, que gostaria que lhe escrevessem, para trocas de jogos e ideias, e necessita urgantemente de um bom copiador e de um **Profanation** que admita o poke de vidas infinitas. Além disso, diz:

«Começo por corrigir que, no passado dia 23/5/86, o programa de «Sir Fred» tem uma gralha na linha N.º 100: em vez de ...33,0,08,32, deve-se meter ...33,0,0,832, e na linha 160, em vez de ..., 255,255,... deve-se meter ...,225,255,...

«Respondendo ao **André Ferreira**, no «D Day», para se passar a vez de jogar, faz-se «Symbol Shift e 0».

Quanto a **pokes**, manda os seguintes:

PYRAMID — 37957,201 ou 45036,128
JET SET WILLY — 35899,0; 35123,0 (desaparecem todos os objectos móveis); 37925,0 (em objecto para entrar no quarto/).
FINDERS KEEPERS — 34252,0
SABRE WULF — 39495,255 (desaparecem os índios)
MUGSY — 43012,0 : 42906,0
MOON ALERT — 42404,255 (99 vidas)
PYJAMARAMA — 33832,0 (o leite nunca acaba)
BEAR BOVVER — 391134,0

Para a semana há mais, continuem a escrever.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — Green Beret
2.º — Bomb Jack
3.º — Batman
4.º — Sai Combat
5.º — The Way of the Tiger
6.º — Syberun
7.º — Superball
8.º — Devil Crown
9.º — Alien Highway
10.º — Benny Hill

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIRA O DISCO

Novidades

■ «Robin (The Hooded Man)», o tema que lançou o grupo irlandês Clannad, apadrinhado por Bono, vocalista dos U 2, tem nova versão, editada já no Reino Unido, um maxi-«single» que inclue temas do LP «Maccala» — o único editado entre nós, e ainda do álbum «Legend».

■ Os Thompson Twins, aquele trio britânico com uma loura sempre, de boné de alta pala, acabam de passar a duo, pois um dos elementos apresentou a sua demissão: Joe Leeway decidiu que antes sozinho que mal acompanhado, e optou por uma carreira a solo, talvez pouco animado com as perspectivas dos Thompson Twins, depois de uma «tournée» internacional de seis meses. Alanah Currie e Tom Bailey parecem dispostos a continuar, embora por enquanto se ignore se com novo músico, ou apenas os dois.

■ O segundo LP dos Frankie Goes To Hollywood parece enguiçado: é que o grupo-choque do ano de 85 — pelo menos, na Grã-Bretanha — adiou para Setembro a saída de «Cut off His Legs: The Sickest Escape Into Degeneracy Since Winston Churchill», nome do seu próximo longa-duração. Há quem justifique estes atrasos com a decaída para segundo plano dos Frankie, destronados pelos espalhafatosos Sigue Sigue Sputnik, agora na «crista da onda», enquanto outros atribuem a culpa ao agitado período que vive, de momento a sua editora, com a saída de Paul Morley, antigo jornalista do New Musical Express e responsável pelo Departamento de Agitação e Propaganda da ZTT. Recorde-se que Morley, juntamente com o produtor e co-proprietário da ZTT Trevor Horn, foram os obreiros do projecto Frankie Goes To Hollywood, assim como, por exemplo, dos germânicos Propaganda.

■ Começa o Verão e é vê-los passar... Esta será provavelmente a expressão mais apropriada face à avalancha de digressões europeias que alguns dos mais conhecidos músicos de «rock» agendaram para os próximos meses. Referimo-nos concretamente a Bruce Springsteen, que se desloca, pelo menos, à Grã-Bretanha, mas também de Rod Stewart, acompanhado pela sua antiga banda Faces, (com John Taylor, dos Duran Duran, a substituir o baterista Ronnie Lane). Não está contudo previsto, por enquanto, qualquer concerto em Portugal.

Os bons tempos dos Frankie Goes To Hollywood estão a ficar para trás com atraso em novos lançamentos

Os Thompson Twins estão reduzidos a duo com deserção de Jocheeaway

■ No novo disco dos Public Image Limited, Johnny Lydon e Bill Laswell, o produtor, trouxeram até ao estúdio o guitarrista Steve Vie, Riuchi Sakamoto dos Yelow Magic Orchestra para os teclados, o violinista Shankar e os bateristas Ginger Baker (dos Cream) e Tony Williams (que já trabalhou com Miles Davis). O ex-Sex Pistol continua a dar que falar, com as suas atitudes inesperadas.

■ Joe Strummer, dos Clash, envolveu-se num conflito com a polícia e disso resultou uma multa de 200 dólares e uma interdição de guiar durante 18 meses. O agente fez-lhe o teste de alcoolémia e o músico bateu os recordes máximos.

■ No seu novo filme, Prince, que além de ser o actor principal é também o realizador, faz o papel de um *gigolo* que toca piano, viajando pela Riviera com o objectivo de conquistar os favores de jovens herdeiras. Depois de «Purple Rain» veremos o cantor em «Under The Cherry Moon», ao lado do veteraníssimo actor inglês, Terence Stamp.

Ex-Sex-Pistol, Johnny Lydon não pára de surpreender os seus fãs

Festival de jazz

MILES DAVIS EM SAN SEBASTIAN

Miles Davis, George Benson, Don Cherry e Michel Portal participam, entre outros, no 21.º Festival de Jazz de San Sebastian, a realizar de 22 a 27 de Julho.

Os concertos serão dados no Palácio Municipal dos Desportos e os outros intérpretes com presença confirmada são Ed Blackwell, Nana Vasconcelos, Billy Harper, Sonny Fortune, Billy Hart, Reggie Workman, Jacques Loussier, Stanley Jordan, James Newton, Bennie Wallace, Kevin Eubanks, Walter Davis Jr., Albert Mangelsdorff e George Lewis.

No âmbito do festival decorrerá um concurso internacional de «jazz», com prémios de 100 mil e 50 mil pesetas, troféus para grupos e um prémio especial de 350 mil pesetas para o melhor solista.

Em Setembro na Sicília

GRUPOS "ROCK" CONTRA MAFIA

«O 'Rock' contra a Mafia, a Música contra o Silêncio» é o título de uma série de manifestações musicais que terão lugar, em Setembro, em Palermo e Catânia, Nápoles, Roma e Milão.

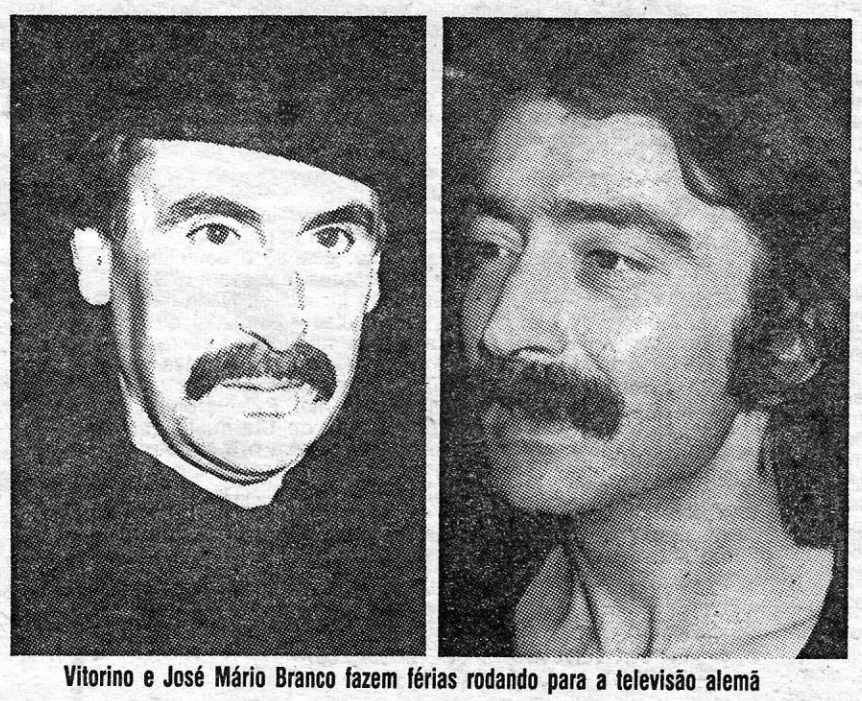
Numerosos grupos da música italiana participarão nos concertos, que serão gratuitos, sem cobrar «cachet».

A iniciativa é apoiada por Nando dalla Chiesa, filho do general Carlo Alberto dalla Chiesa, chefe da polícia de Palermo assassinado pela Mafia, com a mulher, no Verão de 1982; o jornal «I Siciliani», fundado por Pippo Fava, outra vítima da Mafia; a Federação de Jovens Comunistas Italianos (FGCI); a Coordenadora Anti-Mafia de Palermo; e a Associação dos Estudantes Napolitanos contra a Mafia e a Camorra.

O primeiro concerto realizar-se-á em Palermo, capital da Sicília, a 3 de Setembro, dia do atentado que vitimou o general Dalla Chiesa e a sua esposa.

Música popular portuguesa em férias

VITORINO E JOSÉ MÁRIO BRANCO EM SÉRIE DA TELEVISÃO ALEMÃ



Vitorino e José Mário Branco fazem férias rodando para a televisão alemã

JOSÉ MÁRIO BRANCO e Vitorino vão participar na série televisiva «Darkness Cover The Earth», uma co-produção luso-franco-alemã.

Os dois músicos vão desempenhar os papéis de inquisidor e judeu, respectivamente, nesta história sobre o inquisidor castelhano Torquemada, que conta com a participação de muitos actores portugueses. Alcobaça, Évora, Monsaraz e a cidade espanhola de Cáceres são alguns dos locais onde será filmada a série.

Por falar em Vitorino, o cantor alentejano abriu a nova hora mensal da MTV dedicada exclusivamente à música de expressão espanhola, portuguesa e italiana. O vídeo passado foi «Sul», realizado por Paulo Trancoso, e teve honras de inaugurar esta nova programação da MTV, canal de televisão por cabo, que nos Estados Unidos transmite telediscos 24 horas por dia.

Entretanto, por cá recorde-se que cerca de um ano após a edição de «O Lado Errado da Noite», Jorge Palma regressa com «Quarto Minguante», álbum gravado em Janeiro.

Produzido por Tozé Chaparreiro, «Quarto Minguante» conta com as participações de Zé Nabo, Rui Cardoso, Tomás Pimentel, Aníbal Lima Isabel, Pimentel, Mary Sue Prather, Formiga, Ana Bola, Francis e Tó Pinheiro da Silva, entre outros.

Pedro Barroso tem igualmente álbum novo. Chama-se «Roupas de Pátria, Roupas de Mulher» provavelmente nos escaparates já esta semana.

Decisão da SPA

GNR PROIBIDO DE CANTAR "PORTUGAL NA CEE"

Os GNR (Grupo Novo Rock) foram interditados pela Sociedade Portuguesa de Autores de tocar «Sê Um GNR» e «Portugal na CEE», duas canções da autoria de Vítor Rua, músico fundador do grupo, que abandonou, para integrar os Telectu.

De qualquer forma, contrapõe Rui Reininho, «a versão actual de 'Portugal na CEE' já não tem nada a ver com o original...»